Architecture des scripts (vue générale)

|  |
| --- |
| FoudroiementScript |
| Gestion du foudroiement |

|  |
| --- |
| MiniMapScript |
| Gestion de la minimap |

|  |
| --- |
| MineScript |
| Gestion d’une mine |

|  |
| --- |
| BombScript |
| Gestion d’une bombe |

|  |
| --- |
| CapsuleScript |
| Gestion d’une capsule |

|  |
| --- |
| NetworkScript |
| Gestion de l’état de la partie :   * Mouvement des joueurs * Explosions * Récupérations * … |

*BomberMine*

|  |
| --- |
| HUDScript |
| Gestion de l’affichage des données de la partie dans la HUD |

La plupart des scripts communiquent avec le manager

|  |
| --- |
| ManagerScript : Singleton<> |
| * Gestion des connexions des joueurs * Gestion des changements de scène * Contient les infos sur les joueurs connectés |

|  |
| --- |
| PlayerScript |
| Contient les infos d’un joueur |

|  |
| --- |
| GestionPartieScript |
| Gestion des séquences de la partie (alternance des phases de jeu normal et des rushes) |